

CUBE MAGAZINE

NUMÉRO #3

LE MAGAZINE SUR L'ACTUALITÉ
GRAPHIQUE ET INFORMATIQUE

PAR LES REPORTERS DE CUBE.

Déjà le troisième Magazine de Cube ...
Beaucoup de choses se sont passées pendant ces 4 mois et on espère que vous aimez toujours le magazine.
Le staff et le mag ont mûri et on vous laisse découvrir ça !

Voici le mot des Reporters ainsi que le sommaire et une petite nouvelle très importante qui sera un des plus grands tournant pour le Magazine !

Le Mot des Reporters :

laPatate/ OrK :



Surement le magazine le plus difficile à réaliser ! pourtant aucun grand changement dans le design.
Il y a eu du mouvement dans le staff mais on est toujours là et on sera toujours présent.
Bon pour ce Mag#3, il y a moins de page que les précédents mais des articles bien plus concrets !
Donc mieux ou non... à vous de nous le dire !
En tout cas, bonne lecture !

Gollum :



Et un magazine de plus, un ! On peut clairement voir, à travers ce numéro et à travers les précédents, une évolution vers un coté peut être un professionnel: des articles plus complets et moins de "blabla d'images". C'est l'effet printemps: la fin de l'hiver, plein de changement vers un perfectionnement, enfin, vous avez compris le concept. Bonne lecture à tous et à toutes !

HammHetField :



Deux semaines ponctuées d'articles, de corrections des articles... et de départs, une partie des rédacteurs nous ont quittés, mais les projets et les idées fusent, éperons que vous serez aussi enthousiastes à la lecture du mag que nous l'avons été pendant sa création. En attendant le prochain numéro, bonne lecture et n'oubliez pas de nous faire part de vos impressions !

Le Sommaire :

voici le sommaire de ce troisième numéro :

Une exclu Graphique :

Adobe et les Etudiants.

Dossier Législation & droits :

Hadopi et les internautes

Actualité Graphique :

Comparaison 2 logiciels internet

Présentation d'une école graphique :

Vocation Graphique. (Ecole Supérieure des Arts Graphiques, du Cinéma d'Animation 3D et de la Création Multimédia.)

Les nouvelles du Mois :

Concours Dark Dog

Présentation des métiers :

Métiers du Jeu Vidéo

Actualité Graphique 2 :

" Mon ami Charly " le dernier court métrage de l'ESMA

Une Interview :

Lobster

LA PETITE NOUVELLE EST QUE LE MAGAZINE VA BIENTOT AVOIR SON PROPRE SITE INTERNET GRÂCE À NOTRE PARTENAIRE : LOBSTER
LE MAGAZINE N°4 SERA DONC SUR NOTRE SITE.
ON VOUS TIENDRA AU COURANT. MERCI

BONNE LECTURE !
LE STAFF : LES REPORTERS DE CUBE

ADOBE

Tout le monde connaît bien le nom de cette entreprise qui a su se démarquer avec ses logiciels dédiés aux Graphisme et à la programmation web.

Petit *flash back* pour comprendre l'entreprise.

Adobe Systems ou plus simplement *Adobe*, est une entreprise informatique éditant des logiciels graphiques dont *InDesign*, *Acrobat*, *Photoshop* et *Illustrator*, *Flash*. La compagnie a aussi créé les logiciels de montage vidéo : *Adobe Premiere Pro* et *After Effects*.

Ces derniers sont maintenant des références mondiales dans le domaine de l'édition vidéo de même que bien d'autres logiciels créés par la compagnie. Adobe vient du nom de la rivière *Adobe Creek* qui coule derrière la maison de son fondateur *John Warnock*. L'entreprise est connue pour ses logiciels lourds et gourmands en ressources (*Adobe Reader* comparé à *Foxit Reader* par exemple). Certains produits notamment *Dreamweaver* étaient bien plus efficaces et légers avant leur rachat par Adobe.

Elle a été fondée en *décembre 1982* par *John Warnock* et *Charles Geschke* qui avait quitté le *Xerox PARC* pour améliorer et commercialiser le langage de mise en forme *PostScript* refusé par ce dernier.

Avec les nouvelles éditions des logiciels CS4, Adobe propose des prix pour les étudiants !

Les logiciels concernés :

- Creative Suite 4 Master Collection

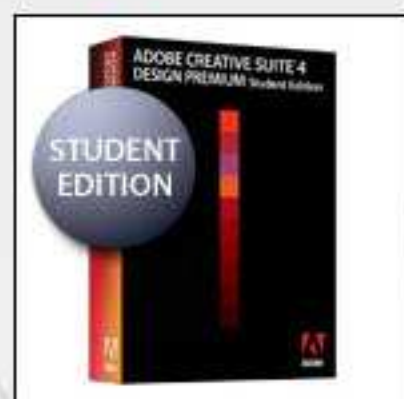
Exploitez tout le potentiel d'*Adobe Creative Suite 4 Master Collection*, environnement de création plurimédia très complet pour l'impression, les supports interactifs, le web, le cinéma, la vidéo et les terminaux mobiles. Manipulez images, vecteurs, vidéos et sons, en passant aisément du papier à l'écran. Master Collection intègre les nouvelles versions de tous vos logiciels Adobe préférés afin que votre univers créatif évolue au rythme de votre imagination.

Ce coffret réunit :

Adobe InDesign® CS4, *Photoshop® CS4 Extended*, *Illustrator® CS4*, *Acrobat® 9 Pro*, *Flash® CS4 Professional*, *Dreamweaver® CS4*, *Fireworks® CS4*, *Contribute® CS4*, *After Effects® CS4*, *Adobe Premiere® Pro CS4*, *Soundbooth® CS4*, *Adobe OnLocation*



Version complète à partir de € 596,80

- Creative Suite 4 Design Premium

Adobe Creative Suite 4 Design Premium est l'outil idéal pour élaborer des mises en pages irréprochables, créer des images et illustrations extraordinaires, concevoir des pages web spectaculaires et des interactions sophistiquées, et obtenir des résultats extrêmement fiables. Tenez les promesses de la création plurimédia et découvrez des techniques de collaboration innovantes, au sein d'un environnement de création unifié.

Design Premium réunit :

Adobe InDesign® CS4, *Photoshop® CS4 Extended*, *Illustrator® CS4*, *Flash® CS4 Professional*, *Dreamweaver® CS4*, *Fireworks® CS4*, *Acrobat® 9 Pro* et d'autres outils et services

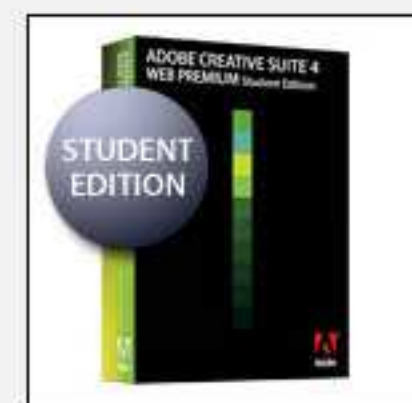
Version complète à partir de € 357,60

- Creative Suite 4 Web Premium

Lancez-vous dans la création de vos sites web, applications, interfaces utilisateur et autres projets numériques en toute confiance grâce à la puissance d'*Adobe Creative Suite 4 Web Premium*. Proposant des outils de retouche d'images extrêmement performants, des fonctionnalités de prise en charge de codes sophistiqués et des options de déploiement multiplates-formes, Web Premium est une solution complète conçue spécifiquement pour les concepteurs et développeurs web professionnels.

Web Premium réunit :

Adobe Dreamweaver® CS4, *Flash® CS4 Professional*, *Photoshop® CS4 Extended*, *Illustrator® CS4*, *Fireworks® CS4*, *Acrobat® 9 Pro*, *Soundbooth® CS4* et *Contribute® CS4*, ainsi que de nombreux outils et services complémentaires.



Version complète à partir de € 297,80

- Creative Suite 4 Production Premium

Avec *Adobe Creative Suite 4 Production Premium*, palette d'outils de pré- et de postproduction étroitement intégrés pour les systèmes sous Windows® et sous Mac OS à processeur Intel®, apprenez à maîtriser les défis de production. Utilisez cette suite pour le montage vidéo et audio, les images fixes et animées, les effets spéciaux et médias interactifs, ainsi que pour la création sur DVD, disques Blu-ray et terminaux mobiles.

Production Premium réunit :

Adobe After Effects® CS4, *Adobe Premiere® Pro CS4*, *Photoshop® CS4 Extended*, *Flash® CS4 Professional*, *Illustrator® CS4*, *Soundbooth® CS4*, *Adobe OnLocation™ CS4* et *Encore® CS4* ainsi que d'autres outils et services.

Version complète à partir de € 357,60

- Creative Suite 4 Design Standard

Adobe Creative Suite 4 Design Standard est l'environnement de création et d'impression par excellence. Augmentez votre productivité avec de remarquables outils inédits qui permettent de créer des images numériques et illustrations vectorielles spectaculaires ainsi que des mises en pages élaborées tout en optimisant la production et le traitement pré-press. Travaillez en toute quiétude au sein de cet environnement de création parfaitement intégré, garantissant des impressions exceptionnelles.

Design Standard réunit :

Adobe InDesign® CS4, Photoshop® CS4, Illustrator® CS4, Acrobat® 9 Pro et d'autres outils et services.

Version complète à partir de € 238,00

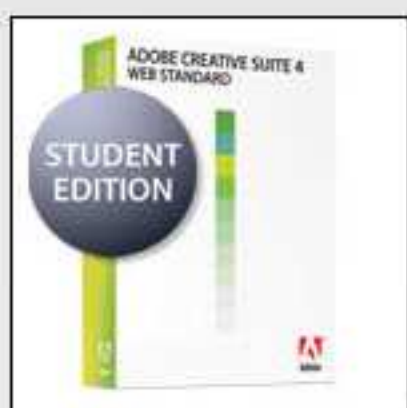
- Creative Suite 4 Web Standard

Adobe Creative Suite 4 Web Standard offre tous les outils indispensables à la conception, au développement et à la gestion de sites web, projets interactifs et contenus pour terminaux mobiles. Réalisez des compositions attrayantes, créez des pages standard et assurez la maintenance de vos sites grâce à cet ensemble d'outils avancés destinés au web.

L'édition Web Standard réunit :

Adobe Dreamweaver® CS4, Flash® CS4 Professional, Fireworks® CS4 et Contribute® CS4, ainsi que de nombreux outils et services complémentaires.

Version complète à partir de € 238,00

- Dreamweaver CS4

Donnez vie à vos projets grâce à l'outil de création web de référence : Adobe Dreamweaver CS4. Créez des sites web d'exception plus rapidement que jamais avec le nouveau mode d'affichage en direct et les objets dynamiques Adobe Photoshop®. Travaillez plus efficacement grâce à une meilleure intégration avec les autres outils d'Adobe, comme Adobe Photoshop CS4, Fireworks® CS4, Flash® CS4 Professional ou encore le moteur d'exécution Adobe AIR™.

Le pack fournit :

Adobe Dreamweaver® CS4

Version complète à partir de € 118,40

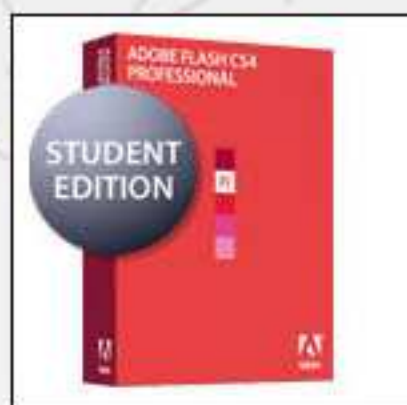
- Flash CS4 Professional

Créez des contenus interactifs attrayants dans un grand nombre de formats grâce à l'environnement de création Adobe Flash CS4 Professional. Ses nouvelles fonctionnalités d'animation à base d'objets rendent l'utilisation de Flash beaucoup plus simple pour les débutants comme pour les concepteurs expérimentés, tandis que ses outils de conception très performants vous permettent de laisser libre cours à votre créativité. Rationalisez vos flux de production grâce aux nouvelles fonctionnalités de collaboration et développez facilement vos sites web, publicités multimédias, supports pédagogiques, présentations dynamiques, jeux et bien plus encore. Rassemblez tous vos contenus dans Flash et diffusez-les à votre public, où qu'il soit et quels que soient la plate-forme et le périphérique utilisés.

Le pack contient :

Adobe Flash® CS4

Version complète à partir de € 142,32



Comme dit ci-dessus, ces logiciels ont donc une réduction concernant les prix proposés et c'est totalement réservés aux élèves et enseignants qui réalisent des projets multimédias novateurs pour l'impression, le web, la vidéo et les terminaux mobiles dans un environnement très complet.

L'équipe Adobe Education propose aussi pour Creative Suite 4 des formules d'achat souples, des supports de formation gratuits et homologués expliquant aux élèves comment utiliser ces produits ou les intégrer à leur cursus universitaire, des certifications de base et professionnelles validant les progrès accomplis par les élèves et le corps enseignant ainsi qu'une multitude de ressources en ligne : vaste communauté éducative, séminaires web gratuits en direct et à la demande, témoignages clients, idées, etc.

Que vous soyez designer en herbe, web développeur ou spécialiste de la production vidéo, CS4 vous offre les outils nécessaires pour vous distinguer à l'école et auprès de vos futurs employeurs. Avec les versions Adobe Student Edition, vous économisez plus de 80% et bénéficiez de toute la puissance et la richesse de la CS4.

La Loi «création et internet» ou «hadopi» est une loi visant à protéger les œuvres numériques (audio, vidéo) contre leur partage sur des réseaux de téléchargement illégaux (réseaux peer to peer ou torrent majoritairement). Ce dispositif met en place l'HADOPI (Haute autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des droits sur Internet), une administration dite indépendante qui prendra le rôle de «surveillant» des droits d'auteurs sur l'internet français qui prendra également les décisions de sanctionner un utilisateur.

La création de cette loi, à la demande du président Sarkozy, suite au rapport d'Olivier de Kersaint (en juin 2008) est dirigée par la ministre de la culture, Christine Albanel.

Ces sanctions consistent, suite à l'envoi de deux lettres recommandées à l'utilisateur de lui couper sa connexion internet pour une période d'un mois à un an, mais également une amende et l'intégration des coordonnées de l'utilisateur dans une liste noire des FAI (Fournisseurs d'Accès à Internet) afin que l'utilisateur ne souscrive aucun autre abonnement. Cependant l'utilisateur doit continuer de payer son abonnement internet.



Prouver son innocence

La présomption d'innocence n'est pas le point fort de cette loi, de nombreux organismes de défense des consommateurs (dont «UFC que choisir» entre autres) ainsi que les membres de l'Assemblée nationale contre cette loi, ont dénoncé l'absence de la présomption d'innocence, les consommateurs ne devront plus prouver leur culpabilité, mais prouver leur innocence, il est difficile d'imaginer une personne ayant peu de connaissances informatiques prouvée, qu'il s'est fait hacker sa connexion internet, ce qui n'est pas toujours facile à mettre en œuvre sans connaissances. La preuve utilisée par la Haute Autorité est l'adresse IP - une adresse IP est une série de chiffres qui vous identifie sur internet - de l'internaute, cependant, il est à la portée de n'importe qui, de pirater une connexion wifi en suivant un tutoriel trouvé après avoir fait une recherche sur un moteur de recherche tout simplement. L'association de défense des consommateurs «UFC que choisir» a effectué une démonstration de piratage de connexion wifi devant huissiers de justice, afin de prouver au gouvernement que cet acte est à la portée de tous !

La loi est dépassée avant même d'être mise en place

Internet et le monde de l'informatique est vaste, et avant même d'appliquer la loi création et internet, cette loi est largement dépassée:

- Il existe de nombreuses manières de contourner l'identification par l'adresse IP, comme par exemple l'utilisation de serveurs proxy - ce sont des serveurs qui cryptent les paquets de données (informations envoyées/reçues) et qui ne peuvent être détectées.
- La lecture de vidéo par des sites de streaming - lecture en ligne d'une vidéo - ne permettent pas d'incriminer un internaute.
- Tous les fichiers échangés sur les réseaux Peer To Peer et Torrent ne sont pas tous illégaux, en effet de nombreux fichiers libres de droits circulent sur ces réseaux, votre FAI ne peut pas analyser les fichiers téléchargés - imaginer, vous télécharger la dernière version d'Ubuntu (un des nombreux systèmes d'exploitation de la méthode linux, totalement libre et gratuit), vous êtes totalement innocent, cependant, le gouvernement et l'Hadopi ne le verront pas ainsi...
- Il est possible, pour un internaute innocent, jugé coupable de téléchargement illégal d'envoyer un disque dur en preuve - démonté un disque dur (mais aussi le remonté) n'est pas tâche facile pour mamie Lucie, veuve, qui s'est fait offrir un ordinateur pour communiquer avec ses petits enfants par mail - téléchargeurs, envoyé un disque dur vierge ;)

Les députés totalement dépassés par l'informatique

Comme vous le savez, nous élisons, lors des élections législatives, des députés, ces hommes et femmes qui représentent le peuple, sont ceux qui votent les lois, dans notre cas, la loi Hadopi, et bien sachez, que lors des débats des différents amendements de la loi «création et internet» - visibles sur le site de l'Assemblée nationale, gratuitement, en streaming - l'Assemblée était quasiment vide: - le PS a pu, lors d'une séance, de repousser le début de 5 minutes afin de laisser le temps aux députés UMP de se présenter, aucun autre n'est venu - un état représenté par ces élus, c'est beau...

Des questions ont été posées aux députés à la sortie des séances de l'Assemblée, demandé leur qu'est-ce qu'une adresse IP, le Peer to Peer, très peu seront ceux qui vous donneront des réponses correctes, à quoi bon voter une loi, si ces personnes qui votent la loi en question n'ont même pas conscience des bases de celle-ci ?

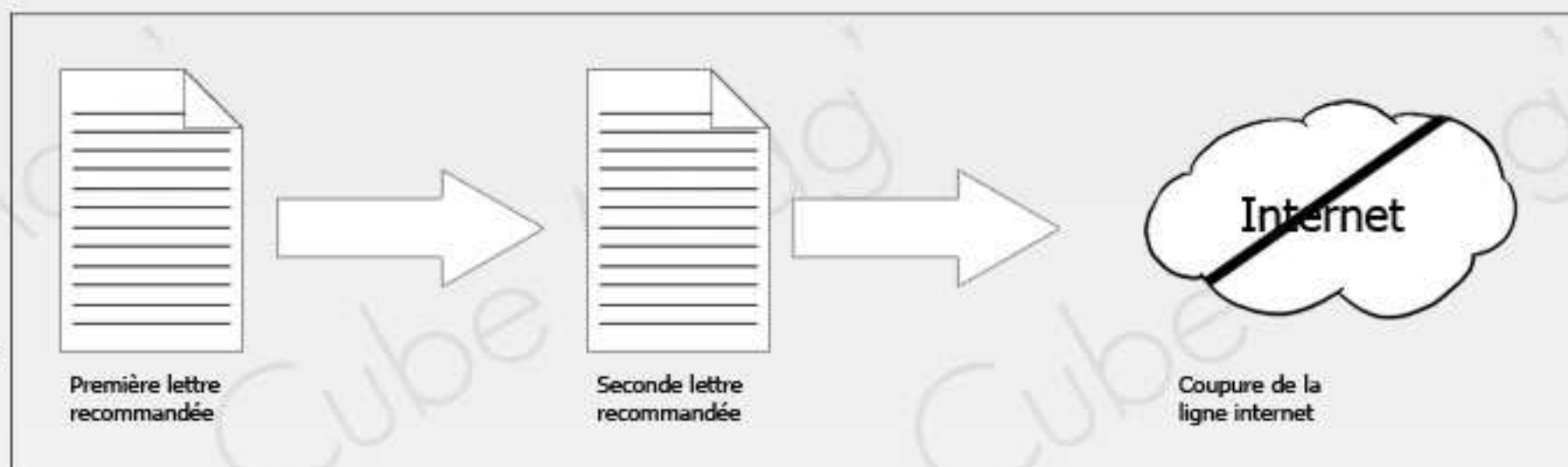
La ministre de la culture, Madame Christine Albanel a donné de nombreux chiffres, tel que plus 450 000 films, 800 000 chansons téléchargés par jours, les téléchargements illégaux aux États-Unis ont diminué de 90% suite à une loi similaire, ou encore nous annonce que la France est le premier pays au monde à télécharger illégalement; c'est étrange, aucune information de ce type n'a été mise au jour avant la grande révolution de notre ministre, l'état à souhaiter nous les cachées ? les études viennent d'être menées ? ou alors elles proviennent simplement de la grande imagination de notre ministre de la culture ? aller savoir...

Le filtrage d'internet

Votre connexion a été prise à soit disant télécharger une chanson ou un disque illégalement, quelle chance, si Madame Albanel ne vient pas vous couper l'internet en personne, vous aurez la chance d'installer un mouchard payant dans votre ordinateur, utilisable sur deux ordinateurs, uniquement sous Windows, absurde, encore une fois, impossible à mettre en place, mais tout est bon pour enrayer les méchants pirates. Des mesures comme celles-ci sont totalement contre le respect à la vie privée et devinez quoi, la CNIL (Commission Nationale des Libertés Informatiques) est totalement contre !

Vous êtes un pirate, votre connexion internet a été supprimée pour une période de trois mois à un an, vous souhaitez cependant continuer de télécharger vos musiques préférées et les derniers films sortis...allez utiliser le wifi de Macdo, ou d'une borne près de chez vous: le gouvernement a déjà pensé à vous, et la loi prévoit d'installer une liste blanche sur tous les lieux proposant un service wifi (gratuit ou payant, par exemple: fast-food, hotspot de ville, bibliothèque...etc) qui interdirait à l'utilisateur de visiter les sites qui ne sont pas dans la liste - il est évident que les créateurs de cette liste, payés par le gouvernement vont en profiter pour ajouter à la liste de nombreux sites n'ayant aucun rapport avec le téléchargement illégal.

vivre dans un pays libre, c'est beau



Et les artistes dans tout cela ?

Connaissez-vous la répartition du coût d'un CD de nos jours ? Sur un CD de 20 euros, retirons la TVA (19,6%) ce qui fait : 16,72€, voici la redistribution de la vente

- 7% (1,17€) de l'argent revient au parolier
- entre 10% et 19% (3,18 €) pour l'interprète tout dépend en fait de "l'importance de l'artiste" et des négociations entre celui-ci et sa boîte (Calogero va gagner un plus fort pourcentage que Jean et son groupe amateurs)
- 22% (3,68€) pour la distribution, ah oui, ça coûte cher de vendre un CD
- Et le meilleur pour la fin, attention... 52% (8,69€) pour les maisons de disques.

Les maisons de disques font des millions d'euros en profit chaque année grâce à la leur précieux artistes, un geste pour relancer l'industrie du disque, comme par exemple réduire le prix des CD ? - le seul produit multimédia dont le prix n'a pas baissé depuis plus de 20 ans - Que nenni mes amis, les maisons de disque feraient faillites si c'était le cas. La seconde possibilité serait de réduire leur part lors de la répartition du coût d'un cd, en reversant cette baisse aux artistes ? Que dites-vous...vous êtes fous, les maisons de disque - qui je le rappelle se mettent des millions dans les poches chaque année - seraient contraintes à mettre la clé sous la porte dans le mois qui suit ! Au cas où ça n'aurait pas été assez explicite, la loi ne permettra pas aux artistes de gagner plus d'argent si les ventes de CD - de son coût élevé - ne remontent pas, de plus c'est la crise !

Des mesures - pour lors toujours inconnues - devraient être mises en place (j'ai bien dit «devraient») afin de relancer les ventes de musique, mais seulement une fois la loi mise en application, (c'est pas pour demain...), ce que le gouvernement n'a pas compris, c'est ce que ces mesures devraient déjà être mises en place depuis longtemps. Des études - des vrais cette fois-ci - ont montré que si le prix des chansons distribuées sur la toile n'était que de 0.18€, les internautes se jetteraient dessus et le marché serait relancé, cependant les coûts des chansons sont toujours à 0.99€ - à l'heure où cet article est écrit, Apple a annoncé que le tarif unique de 0.99€ par chanson ne serait plus unique, augmentant de 30€ (soit 1.29€) le prix des chansons les plus populaires, et ça veut relancer l'économie de la musique, bonne chance.

Le coût de cette loi, est estimé (selon le gouvernement) à 15 millions d'euros, mais toutes les études sérieuses menées parlent de 90 à 100 millions d'euros.

Pour conclure, prenons l'exemple d'une famille dont la connexion internet coupée, les personnes qui payent leurs impôts sur internet ne pourront plus payer la taxe à l'état, les salariés qui travaillent chez eux à partir d'internet se feront virer, leurs enfants, qui prennent des cours par correspondance ne pourront plus apprendre leurs langues et théorème de maths favoris, la France va tomber en faillite, nous diront que la loi création et internet va faire régresser les français à l'état de primate, s'entre tuer, chasser le légal et revêtu d'une peau d'ours, tous ça à cause d'un gentil monsieur, qui vient d'emménager et à utiliser le wifi des voisins en attendant d'avoir sa propre ligne internet.

Pirates, ne soyez pas effrayés, cette loi va tomber aux oubliettes, comme la loi DADVSI (mise en application en 2004 et qui entre autre à terroriser des milliers de graveurs de films/musique sur des cd, mais qui n'a en rien réduit le piratage France).

La loi «Création et Internet» a été votée jeudi 2 avril aux environs de 22h45 par 16 députés (sur un total de 577), mais le chemin de la loi avant d'être promue n'est pas fini, elle doit encore passer devant le Sénat, la commission mixte paritaire, la commission Européenne...etc

Comparatif: Logiciels de recherche d'images

De nos jours, de nombreux sites web proposent le stockage d'images en ligne, ou encore la recherche d'images comme le proposent de nombreux moteurs de recherches, parmi les plus connus, Google, Yahoo, DeviantART, Facebook...et bien d'autres encore.

Tous ces sites contiennent des millions, ou plutôt des milliards d'images contenues sur leurs serveurs, et lorsque vous avez besoin d'une image, il est parfois long et pénible d'effectuer la recherche sur plusieurs sites à la suite, une solution simple existe: certains logiciels (sous forme d'extensions pour navigateurs web par exemple) vous proposent, à partir de quelques mots clés, de trouver en quelques instants des images en provenance de plusieurs sites de stockage, on peut les qualifier de méta-moteurs de recherche, pour faire simple c'est un peu un moteur de recherche géant d'images. Cube va aujourd'hui vous présenter deux de ces logiciels, en traitant de leurs points faibles ainsi que leurs points forts. Nos deux sujets d'expériences sont les extensions 'Ginipic' et un de ses concurrent 'Cooliris'.



GINIPIC:

Commençons par la marque au hamster, j'ai nommé ginipic, ce programme, disponible sous forme de logiciel à installer, il est gratuit et sa

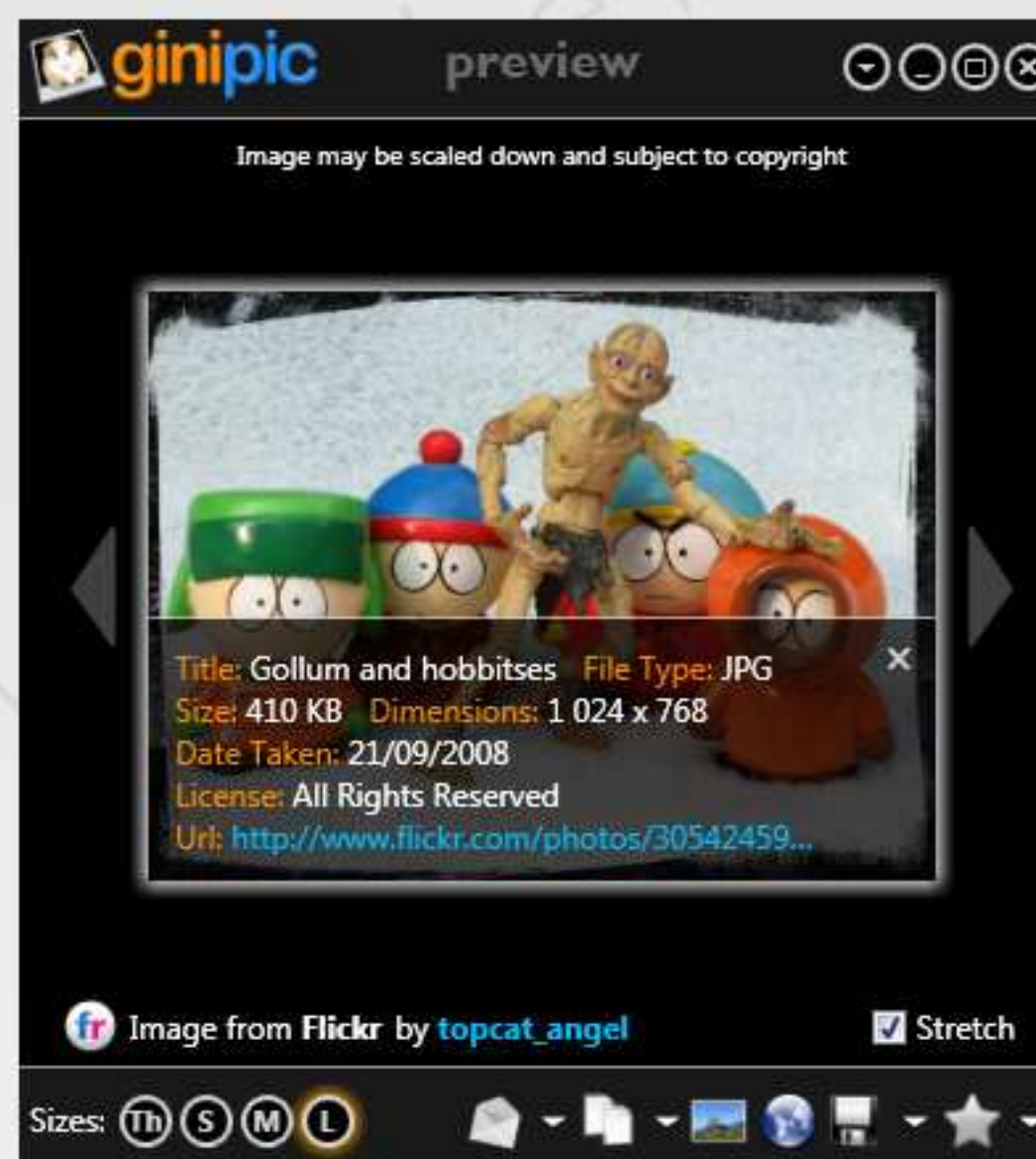
dernière version (la version 1.2.1337.9081) est disponible depuis le 1er Mars 2009. Il vous permet de faire une recherche d'images sur plus de 11 sites simultanément: Flickr, Google, Yahoo!, SmugMug, deviantArt, Live Search, Picasa, Photobucket, Facebook et Fotolia. Vous avez la possibilité de choisir parmi les sites qu'il «intègre» de cocher ou non l'un ou plusieurs d'entre eux, cependant, il est recommandé de sélectionner toutes les sources pour une meilleure recherche et de plus nombreux résultats. Suite à une recherche, vous obtenez quelques informations à son sujet: taille, poids, format d'image, date d'ajout, type de licence et le lien de la page où l'image est présente. Vous avez aussi le choix de la taille de l'image: thumbnail, small, medium, large ou originale, vous pouvez partager l'image sur 17 réseaux communautaires, de copier le lien de l'image, de copier l'image, de l'enregistrer sur votre ordinateur, de la mettre en fond d'écran, l'ajouter en favoris...etc

Points Forts:

- > Le choix du multi sources permet réellement d'augmenter les possibilités d'images disponibles ou de filtrer des sites non désirés par l'utilisateur est très intéressant
- > De nombreux détails sur l'image sont disponibles
- > La facilité de prise en main du logiciel malgré le fait qu'il soit en anglais : pour ceux qui ont peur de la langue de speakspear, ne vous inquiétez pas, tout va bien se passer

Points Faibles:

- > Le logiciel nécessite l'installation de .NET Framework 3.5, son téléchargement et installation sont longs et contraignants.
- > L'affichage des résultats n'est pas toujours très rapide



COOLIRIS:

Passons au second candidat: cooliris, logiciel édité par PicLens, disponible sous forme d'extension pour navigateur web (testé avec mozilla firefox 3.07), il est également gratuit, et sa dernière version (version 1.9.1.1.17582) depuis le 1er février 2009. Il vous permet de faire des recherches d'images sur Google, Yahoo, Ask, Live, AOL, Flickr, Photo-

bucket, Picasa Web Albums ou DeviantArt. Il vous permet également de choisir des thèmes de recherches, par exemple: infos, sport, économie, actu people, et vous renseigne sur l'information en rapport avec l'image (par exemple sur une image de barak obama, le texte associé parlera de la dernière mesure qu'il a pris). Vous avez également la possibilité parmi ces thèmes de visualiser des vidéos provenant de différents hébergeurs, youtube, dailymotion...et bien d'autres.

Vous pouvez même acheter des produits sur amazon à partir du moteur de recherche. Son interface 3D est assez ergonomique est rappel un peu celle d'itunes, lors de la sélection d'une image vous pouvez bien évidemment accéder au lien de la page, mais également la partager avec des amis par email ou l'ajouter à vos favoris.

Points Forts:

- > L'interface très attrayante et avec une ergonomie assez sympathique
- > Utilisation très simple, mais sans savoir parler un mot d'anglais
- > La fiabilité des images issues de la recherche (par exemple en tapant 'cube' vous n'avez pas beaucoup d'images intempestives comme des personnes ou des images hors sujet)
- > L'affichage des vidéos
- > La possibilité d'être redirigé vers amazon pour faire ses achats

Points Faibles:

- > Le choix de sélection des sources est restreint à un par recherche, il n'y a pas de multi-source



Au final voici deux logiciels qui vous faciliteront la vie dans la recherche d'images, lequel choisir ? Nous vous avons présenté deux logiciels, avec leurs points faibles et forts, personnellement, mon choix se porte plutôt vers cooliris, mais si vous souhaitez vraiment faire votre choix, essayez les, pour les télécharger, rien de plus simple, allez sur www.google.fr et vous n'avez plus qu'à taper le nom des logiciels.

Pour cette Deuxième édition sur la présentation des écoles privées et publiques dans le domaine du graphisme, nous avons choisit une seconde école à Paris.
Voici sans plus attendre la découverte de **Vocation Graphique** :

Ecole Supérieure des Arts Graphiques, du Cinéma d'Animation 3D et de la Création Multimédia.



L'école en Générale

École privée
3ème Arrondissement à Paris (75003)
Site Web : www.vocationgraphique.com

Créé en 2002, Vocation Graphique a pu s'appuyer sur une expertise globale en communication visuelle mais aussi sur une connaissance profonde du multimédia tant en terme de contenu que de technologie. L'école fait partit des plus performantes en formation continue et en alternance. Les étudiants apprennent à développer une vision originale et une expression personnelle qui font d'eux les véritables acteurs de leur vie professionnelles et leurs donnent les moyens de réinventer leur métier au quotidien.

L'école et les études

Il y a plusieurs façon de piloter ses années dans l'école graphique.
4 filières se proposent à nous.

**la Filière G : Graphisme, gestion de projets, direction artistique multimédia*

La Filière G est disposé sur 4 ans dont 1 année de préparation.
Pour la première année, il faut un niveau BAC et une présentation d'un dossier de travaux personnels pour être admis.
Un entretien de motivation et d'évaluation sera aussi fixé.
Les autres années sont suivis de concours.

> Pour la première année (la prépa), Les étudiants abordent directement tous les aspects du métiers de graphiste.
Les évaluations de la prépa :

Chaque fin de trimestre, réalisation d'un projet pour valider les acquis.
Au 2è trimestre, réalisation d'un projet multimédia : scénarisation interactive d'un texte par la typographie expressive.
en Fin d'année, soutenance du dernier projet (objet "plastique") devant un jury de professionnels et d'artistes plasticiens (évaluation déterminante pour le passage en 2è année).

Cette filière est très bien pour les graphistes plutôt intéresser dans le webdesign, programmation web ou encore le marketing.

**la "Filière MAM" : Mise à niveau Multimédia*

la Filière est entre crochet car ce n'est pas vraiment une filière.
En effet, MAM permet de se remettre à niveau pendant 1 an aux techniques du web.

-> Titre de Graphiste multimédia de niveau III enregistré au RNCP.

l'objectif de cette filière est de former les étudiants issus d'un BTS communication/ visuelle au webdesign, former les étudiants issus de filière informatique aux outils du web.
Donner aussi aux étudiants les bases nécessaires pour intégrer la G4. (voir au dessus pour la filière G).

Cette formation est destinée aux étudiants de niveau BAC+2 qui souhaitent également maîtriser la conception et la réalisation de projets multimédia.

**la Filière Cpro : Préparation à l'alternance*

Cette filière propose 1 an pour professionnaliser ses acquis et intégrer une entreprise. l'Alternance est une manière simple et efficace de travailler en entreprise et en même temps d'être en cours.
On varie selon les semaines.
L'objectif est de permettre à l'étudiant d'intégrer une entreprise dans le cadre d'un contrat de professionnalisation dès la 2è année, afin d'obtenir un titre de Graphiste multimédia certifié niveau III enregistré au RNCP.

**la Filière C : Cinéma d'animation*

Cette filière se base sur 3 années.

C1 : année préparatoire

l'étudiant va bien sûr travailler sur les bases et la culture du métier à travers des cours de dessin, d'histoire de l'art, de culture cinématographique et de techniques narratives.
Il abordera aussi l'aspect du cinéma d'animation.

C2 : l'approfondissement des savoirs

Travail sur un projet.
le travail sur un projet permet aux étudiants de consolider leurs apprentissages en les appliquant aussitôt à des cas semblables à ceux qu'ils auront à traiter en entreprise.
il permet aussi d'aborder la faisabilité, le financement, les contraintes matérielles et la production; autant de notions qui sont bien sûr inhérentes au métier.

C3 : la maîtrise et l'autonomie

Les élèves travaillent en ateliers intensifs et dans les conditions identiques à celles des studios de production.

Les tarifs :

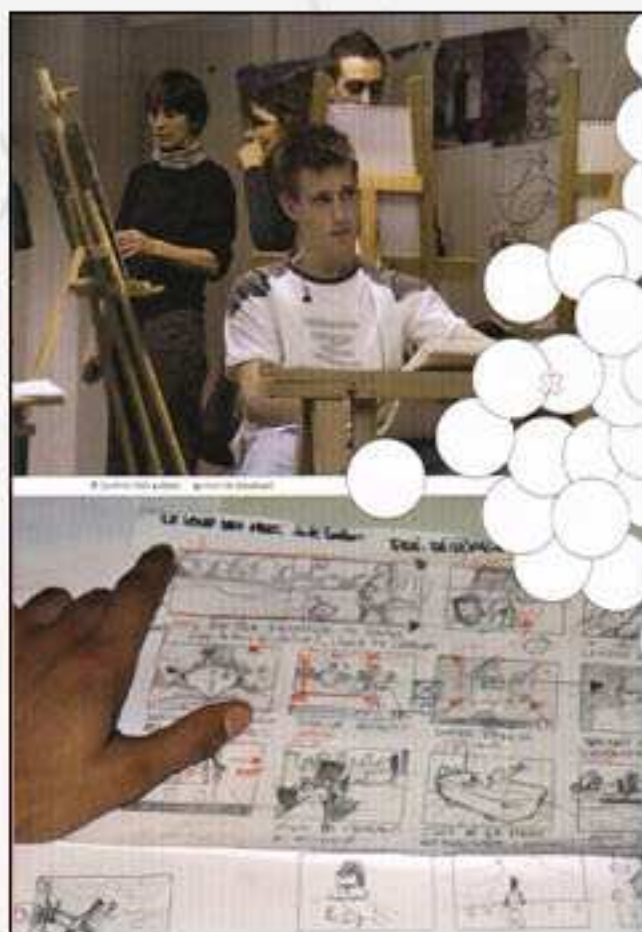
- * Filière G : 3850€ la première année - 5885€ les 3 autres années
- * Filière MAM : 5885€
- * Filière Cpro : 3850€ la première année - Autre : Statut de Salarié à partir de la 2è année.
- * Filière C : 3850€ la 1ère année - 5885€ les 2 autres années

Le Matériel :

Les étudiants ont à leur disposition un parc informatique de cent ordinateurs renouvelés tous les 3 ans comportant :
scanners, imprimantes, matériel vidéo, matériel photo, matériel rétro-projection ...

Conclusion :

Vocation Graphique est une école privée qui a su se démarquer des autres écoles parisiennes graphiques.
Avis aux futurs professionnels du graphisme...



- Un nouveau concours lancé par **DARK DOG** (la boisson énergétique).

Pour la 4e année, **DARK DOG** lance en mars son concours de création graphique dont le vainqueur habillera la bouteille de **Dark Dog Collector 4 tirée à 100 000 exemplaires**.

Ce concours est ouvert à tous, particuliers, agences ou free-lances, et aura lieu du 1er mars au 30 Avril.

Le premier prix comporte un chèque de 5000€ et l'impression sur la bouteille collector 4 avec possibilité d'impression sur T-shirts et verres.

Le site internet => www.Darkdogcity.com



Voici les informations :

Les participants devront impérativement déposer leur création sur le site internet Dark Dog entre le 1er Mars 2009 et le 30 Avril 2009 à minuit.

Les dossiers incomplets, les créations ne respectant pas les spécifications techniques et les dossiers nous arrivant après le 30 Avril 2009 à minuit (date et heure de réception des éléments faisant foi) seront systématiquement refusées.

Chaque jour du 1er mars 2009 au 30 avril avant 10h, une sélection des meilleures créations reçues sera effectuée par un jury composé de Dark Dog et Data Projekt selon les critères objectifs et subjectifs suivants :

- Dossier de participation complet et respect des spécifications techniques
- Respect de la marque et des marques concurrentes
- Respect des règles morales et éthiques
- Qualité artistique de la création : créativité, idée, qualité de la réalisation, ...

Les créations présélectionnées seront mises en ligne et visibles dans la rubrique galerie au fur et à mesure des sélections quotidiennes. Un "fil rouge" sera en outre visible sur le site pendant toute la durée du concours. Les internautes pourront ainsi, s'ils le souhaitent, poster des commentaires sur leurs créations préférées et leur attribuer une note personnelle sur une échelle de 1 à 10.

Les internautes pourront voter pour tous les visuels du 1er Mars minuit au 30 Avril 2009 minuit, à raison d'un seul vote par visuel, via un module qui sera installé sur le site. Le visuel ayant recueilli le plus de voix aux votes se verra attribuer le prix des internautes (1000€), Dark Dog se réservant le droit d'attribuer le Grand Prix du Jury (5000€ + impression sur la bouteille collector #4).

Gains :

- 1er Prix : Prix du jury décerné par Dark Dog : 5000 €, impression sur la bouteille collector #4
- 2ème Prix : Prix des internautes (visuel ayant obtenu le plus de voix au vote) : 1000 €
- 3ème, 4ème, 5ème, 6ème prix des internautes : 500 €

Les noms des grands gagnants seront dévoilés à partir du 15 Mai 2009. Il vous suffira d'être attentif !

Les six gagnants acceptent que leurs créations puissent être présentées par Dark Dog dans leurs différents supports de communication (ex : site internet, newsletter dédiée, etc) et s'engagent en outre à la cession totale à Dark Dog France de leurs droits sur leur création, mais auront néanmoins la possibilité de l'utiliser à des fins de communication personnelle ou professionnelle en citant systématiquement le contexte de la création à savoir le concours "Dark Dog collector #4 creation contest".

Le présent règlement, a été déposé chez Maître Francis RAUNER huissier de justice à Saverne (67).

Contraintes créatives :

Idéalement, votre création reflétera votre perception et interprétation de la boisson et de l'univers Dark Dog à la manière d'un Tribute ou d'un Fan Art et vous intégrerez naturellement votre signature de manière discrète dans le visuel. Pour ce qui est du style et des couleurs, votre création est totalement libre. Réalisable en quadrichromie, toutes les techniques de création sont acceptées (illustration, graphisme, photographie, photomontage, graffiti, collage, ...) à la condition d'envoyer votre création sur le template de gabarit officiel disponible plus bas dans les spécifications et éléments techniques et seul le respect de celui-ci, des références couleurs et du logo (dans le seul cas où votre création serait à dominante rouge et/ou jaune ou que vous souhaiteriez intégrer le logo), des mentions à faire figurer sur la canette vous seront imposées de même que quelques restrictions de bon sens à prendre en compte :

- Signature du pseudo de l'auteur intégrée discrètement dans la création et mention "LIMITED EDITION # 4" à faire figurer sur la canette.
- Respect des spécifications techniques (pas de modifications du template !)
- Respect des spécifications relatives aux contraintes d'impression sur la canette
- Respect des références couleurs si votre création est à dominante rouge ou jaune
- Respect du Logo si vous souhaitez l'intégrer à votre création
- Respect de l'image de la marque et de celle des marques concurrentes
- Respect des règles morales et éthiques

(stricte censure des créations abordant des thématiques comme la politique, la religion, la notion de race ou d'appartenance à un groupe ethnique et les scènes de sexe ou de violence explicites)

- Respect des droits d'auteur s'il y a utilisation de photos ou d'éléments graphiques extérieurs à votre création.

Attention :

Les maquettes identiques ou approchantes, utilisées pour le concours Dark Dog Collector #2, #3 sont interdites et donc ne seront pas publiées sur le site.

Comme la création qui remportera le concours sera imprimée sur la canette Dark Dog collector #4, certaines contraintes techniques relatives à l'impression sont à respecter impérativement. Nous vous rappelons également que toute création qui ne respectera pas ces contraintes de format ne sera pas retenue.

Alors avant de vous lancer, nous vous invitons vivement à télécharger et lire attentivement le document technique disponible en format ".doc" et ".pdf" détaillant les contraintes et spécifications techniques ainsi que l'un des templates disponibles au format ".ai", ".eps" ou ".pdf" ci-dessous :

Le gagnant du 1er prix devra également s'engager à fournir le fichier de la capsule de la bouteille collector 4.

Nous vous rappelons également qu'en raison des contraintes de poids des fichiers, la taille des fichiers déposés sur le site devra être de 472x479 pixels (largeur x hauteur), en format jpg de résolution 72 dpi et en mode RVB (attention, les visuels ne respectant pas ces contraintes ne seront pas pris en compte). Un fichier haute définition sera demandé par mail aux 6 gagnants du concours collector #4 une fois les résultats connus.

Comment participer ?

Pour participer, vous devez nous faire parvenir votre création en vous inscrivant sur le site internet collector#4, au format .jpg, réalisée sur l'un des templates officiels avant le 30 Avril 2009 minuit en la déposant sur le site Internet Dark Dog. Un accusé de réception vous sera envoyé en retour pour vous avertir si votre dossier est accepté ou non et si votre création est présélectionnée par le jury pour être mise en ligne.

Un seul dossier sera accepté par participant, et tout dossier incomplet ou ne respectant pas les spécifications techniques présentées plus haut ne sera pas pris en compte. Votre dossier de participation devra donc impérativement comprendre les éléments suivants :

- votre création au format jpeg (l : 472 pixels x h : 479 pixels) sur l'un des templates officiels, qui sera mise en ligne si votre créa est sélectionnée.
- Vos coordonnées complètes : pseudo, nom, prénom, adresse postale, coordonnées postales, mail et mot de passe.

Pour plus d'infos ou pour participer au concours, rendez vous ici : www.Darkdogcity.com

Chacun sait ce qu'est un jeu vidéo, je présume même que tout le monde y a déjà joué. Et vous vous doutez bien que derrière chaque jeu, chaque personnage, et chaque lieu se cachent plusieurs métiers liés au graphisme, et nous allons nous pencher un peu sur la chose pour savoir un peu comment ça se passe dans un studio de jeux vidéos.

Le processus de création d'un jeu vidéo

La plupart des jeux actuels (à savoir en 3D avec un personnage incarné par le joueur) sont développés de la même façon, selon un processus relativement simple.

SCENARIO : La base de l'ensemble du jeu, c'est l'histoire globale. Même si la tendance est de créer des gens avec une liberté maximale et un scénario très modulable, cette étape fixe les bases du jeu. A ce moment, il n'y a qu'un papier et un crayon, et pas mal de temps à écrire.

CROQUIS : Maintenant que l'on sait ce qui va se passer, on fait des premières ébauches des personnages, lieux et éventuellement objets. A cette étape, les créateurs du jeu sont à la recherche d'une atmosphère graphique qui sera ressentie tout au long du jeu. Même si cette étape ne paraît pas fondamentale, elle servira grandement pour les étapes suivantes !

STORYBOARD : conjointe à l'étape précédente, celle-ci est une sorte de BD dans laquelle les croquis dessinés précédemment prennent place dans l'action définie par le scénario. C'est à l'aide du storyboard que les designs du jeu seront modélisés.

MODELISATION : l'étape qui comporte le plus de travail au niveau graphique : tout est modélisé de A à Z, et ce en fonction des croquis et du storyboard. Même si à première vue, on pourrait penser que tout se passe dans un logiciel de 3D, la réalité est toute autre. En effet, l'ensemble des textures de chaque objet, de chaque personnage, lieu ou autre sont d'abord faits en 2D puis appliqués à un modèle 3D. Nous reviendront sur cette partie plus tard qui est celle qui nous intéresse et qui comporte plusieurs sous-étapes.

PROGRAMMATION : Ici, plus de place pour le design, les codeurs font leur entrée et développent le jeu. C'est souvent l'étape la plus longue qui consiste à gérer les déplacements, les collisions (le fait qu'on ne puisse pas marcher à travers les murs ou passer à travers le sol par ex.). Cette partie ne nous intéresse pas vraiment donc on n'en parlera pas plus.

Les différents rôles dans la modélisation

La charge de travail dans la modélisation d'un jeu que le tout est découpé en plusieurs parties, chacune d'elle découpée en 2 parties : Le texturage et la modélisation.

-Level design : dans ce secteur du design, on s'occupe de l'environnement, que ce soit les salles, espaces, objets lieux ou autre.

-Game Design : Ici on se charge de tout ce qui ne sera pas in-game, ça va de l'écran de chargement au Menu, bref pas mal de choses.

-Character Design : la modélisation des personnages, de leur costumes et accessoires. De ce côté les avancées technologiques ont permis de faire d'énormes progrès. Une forme en 3D étant composée de polygones, le nombre de polygone a grandement augmenté ce qui permet de créer des personnages très détaillés, bien loin des tous premiers jeux !

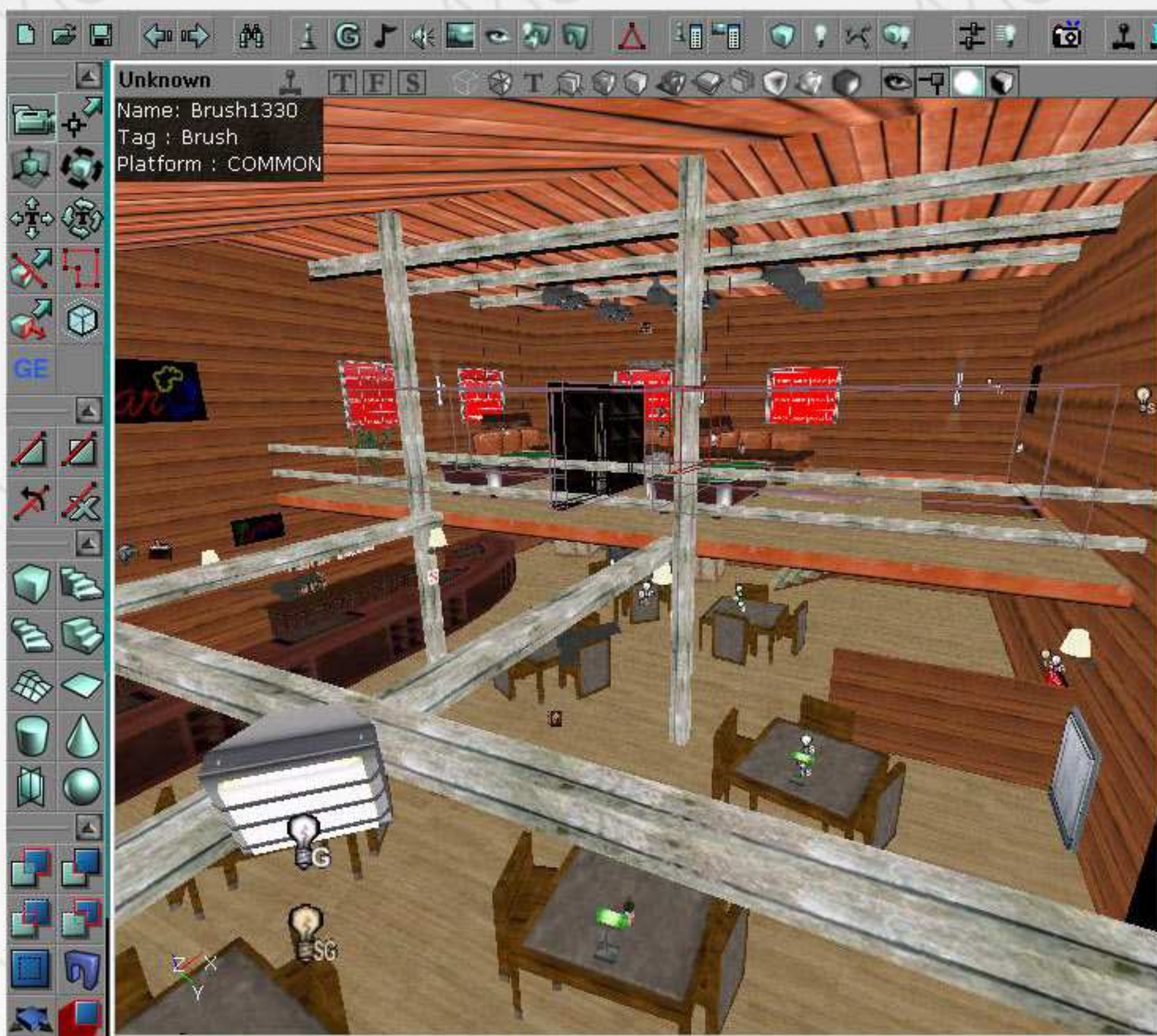
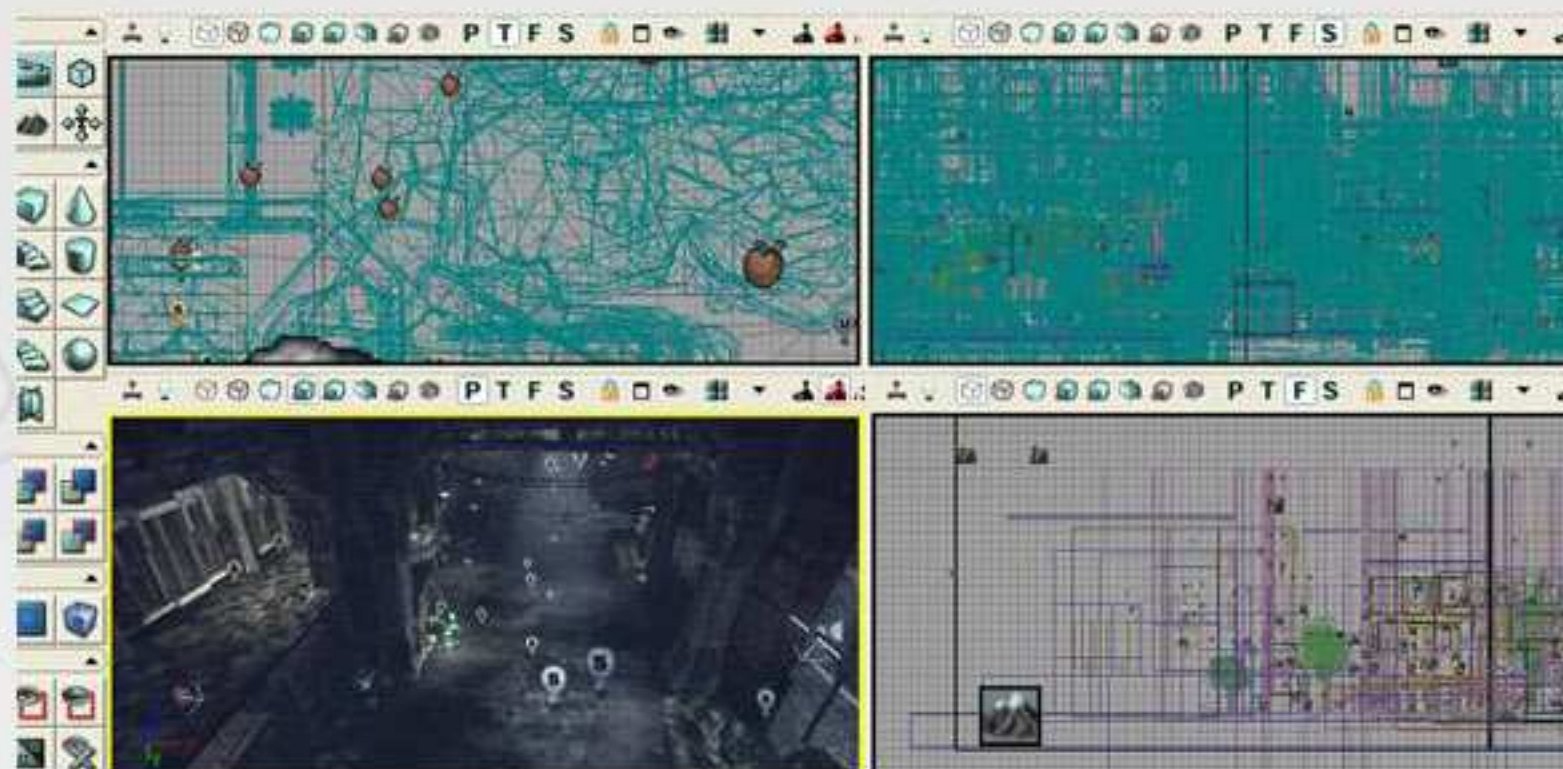
-L'animation : C'est bien d'avoir une jolie pièce avec un beau personnage, mais si rien ne bouge, le jeu ne sera pas très intéressant. C'est pour cela qu'une équipe est chargée d'animer le tout. Qu'il s'agisse des différents types de marche du personnage (marche, course, blessé, de côté) à l'ouverture d'une porte, il faut tout penser, prévoir et animer. Bien que cette étape puisse paraître assez simple, elle peut relever de l'impossible quand on porte attention à la gravité, à la bio-mécanique ou à tout simplement à l'anatomie. Un personnage qui fait un mouvement improbable à travers un mur et avec une épaule au niveau des hanches fait foirer un jeu à coup sûr !

Les Formations

Il existe de plus en plus de formations dédiées principalement à la création de jeux vidéos. La plupart se font dans des écoles privées. On y aborde la 2D et la 3D, mais aussi les rouages de la scénarisation, du dessin et autre. Ces écoles sont assez chères (généralement plus de 6 000€ l'année). Les formations vont de 3 à 7 ans suivant les postes souhaités le plus bas étant le Level Design, et le plus haut étant le Chef de conception, qui gère l'ensemble de l'équipe.

Les débouchés sont assez nombreux, ces formations, bien que spécialisées dans les jeux vidéos, peuvent aussi permettre de travailler dans la publicité (qui utilise de plus en plus la 3D), dans le cinéma et l'animation ou dans l'illustration.

J'espère qu'à travers ce dossier vous en savez maintenant un peu plus sur la conception d'un jeu vidéo, et qui sait, peut-être qu'un jour votre statut de Chef de conception vous permettra de citer Cube dans les crédits d'un grand jeu !



"Mon ami Charly"

"Mon ami Charly", le dernier court métrage de l'ESMA.

Pour les irréductibles qui ne connaîtraient pas la célèbre ESMA, il s'agit d'une école des plus réputées en matière d'art graphique, et régulièrement, les étudiants de cette école produisent des court métrages en 3D, qui paraissent sur Internet, visibles gratuitement.

"Mon Ami Charly", c'est l'histoire d'une petite fille qui désobéit, et pour qui le jeu tourne mal. Difficile de raconter l'histoire sans en dévoiler la fin, qui est porteuse d'un message assez dur. Rien de mieux que quelques images pour vous donner envie d'aller voir rapidement ce court métrage magnifique et intense.

[Images tirées du CM]

lien : http://www.dailymotion.com/user/esma-movie/video/x8ouak_mon-ami-charly_creation



On reconnaîtra Charly, un étrange personnage du court-métrage.

Les vidéos de l'ESMA sont souvent prises comme référence en matière de réalisation étudiantes, de part leur qualité au niveau technique, mais aussi de part leur originalité et les messages qu'elles diffusent. "Mon Ami Charly" ne déroge pas à la règle, et ce n'est pas pour nous déplaire.

Sur Dailymotion, vous retrouverez le compte de l'école qui présente toutes les vidéos, toutes d'excellente qualité ! Jetez vous dessus sans attendre, de bons moments en perspective, passage du rire aux larmes assuré à travers presque 30 petites histoires.

Vous trouverez l'ensemble des liens pour le profil de l'école ainsi que notre sélection des meilleurs court métrages de l'ESMA sur le site Cube Magazine.



Lobster Design

Lobster-Design est une communauté web constituée d'amateurs de graphisme et de développeurs de sites internet. Lobster-Design favorise l'amélioration personnelle et le travail de groupe. Les membres vous aideront à réaliser vos projets en vous fournissant les ressources humaines, l'hébergement web gratuit et bien évidemment le savoir faire pour que vous puissiez apprendre des techniques immanquables et originales.

Le créateur de Lobster Design, Lobsterman nous a contacté il y a quelques semaines et nous à proposer un partenariat publicitaire, nous avons avant tout voulu le soumettre à une petite interview à laquelle il nous a répondu avec sympathie et franchise

Pourquoi avoir créer Lobster ?

Premièrement je faisais partie d'une communauté de graphisme et celle-ci a disparu, j'ai donc décidé avec d'autres membres de créer Lobster-Design.

Deuxièmement, nous ne connaissons pas de communauté qui soit aussi polyvalente que LD et aucune qui offrirait les même types de services en même temps.

Finalement, nous recherchions plein de développeur et de graphistes pour participer à la réalisation de nos projets.

Actuellement, comment fonctionne le site, vous êtes une énorme équipe, ou tu es seul ?

Sur la gestion du site, nous ne sommes que trois personnes. Mais nous sommes une vingtaine à travailler sur divers projets sur LD. Le site en tant que tel ne demande pas trop de travail.

Les ambitions pour les semaines et mois à venir, du changement de prévu ?

Les prochaines semaine seront chargées. Nous vous réservons quelques surprises.

Nous pouvons quand même annoncer 2 choses:

- Lobster-Design passe de la 2D à la 3D (pas au niveau des créations, mais au niveau de la gestion du site). Imaginez 3 sites web: un site web spécialisé dans les graphismes, un autre sur la programmation web et un autre axé plus sur le web en tant que tel.

Maintenant regroupez ces 3 sites web en 1 seul et ajouter lui la possibilité d'afficher chacune de ces dimensions et de pouvoir changer de dimension en un seul clic.

Il en résulte un site web User-Friendly comme on dit au Canada.

- Nous proposons depuis peu, un service gratuit de création et d'hébergement de porte-folio. En gros ça se résume à : dessinez et/ou codez votre site et nous nous occuperons du reste.

Lobster au niveau des statistiques, ça donne quoi, les millions de visiteurs par jour sont pour bientôt ?

Qui ne rêve pas de millions de visiteurs Smile. au lieu d'essayer de vous décrire la popularité du site, je vais simplement vous donner les statistiques du mois de mars 2009.

Service de statistiques: Google Analytics (L'outil officiel de google au niveau des stats)

Du 26 février au 26 mars

Visiteurs uniques: 1202

Pages vues: 18 065

Visites: 3 281

Nouvelles visites: 28.8%

Si vous avez besoin de preuves plus officielles, n'hésitez pas à demander.

Comment donnerai tu envie au lecteurs du magazine Cube d'aller sur Lobster ?

C'est simple, si vous répondez par oui à une des questions suivantes, alors vous avez besoin de faire un tour sur Lobster-Design:

-Aimeriez-vous apprendre de nouvelles technique et acquérir de l'expérience en programmation web, en gestion de site ou en graphisme?

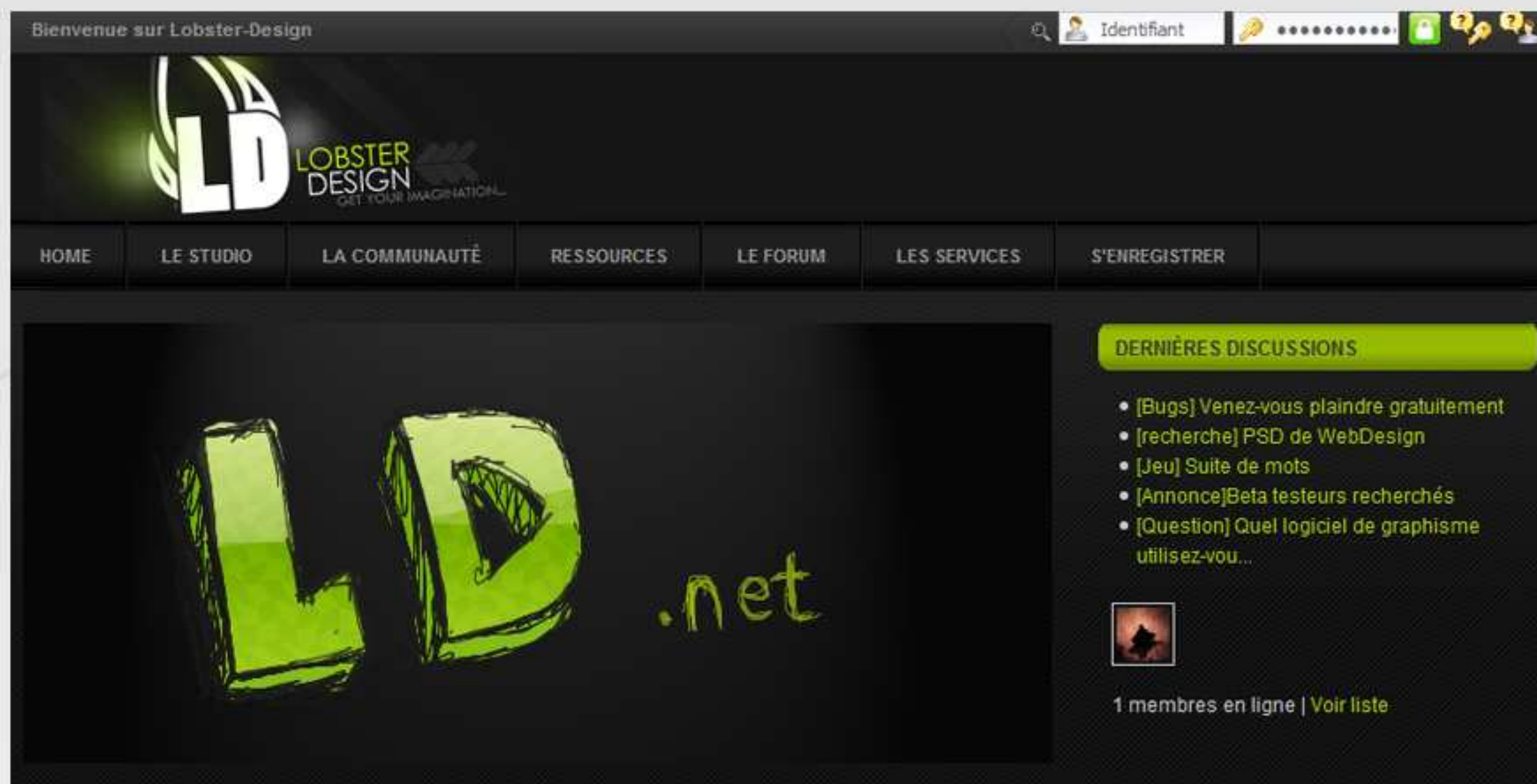
-Cherchez-vous un forum, une communauté où vous pourriez vous épanouir avec d'autres personnes qui partagent vos passions?

-Travaillez-vous sur un projet et auriez-vous besoin de jeunes spécialistes motivés et dynamiques?

-Avez vous une idée de projet, mais pas assez de connaissance pour la réaliser?

-Recherchez vous du travail, histoire de gagner un peu d'argent?

N'hésiter pas à vous rendre sur son site pour plus d'informations : <http://www.lobster-design.net>



FIN.

MERCI DE VOTRE FIDÉLITÉ !

A BIENTÔT LE FUTUR SITE ET LE MAGAZINE N°4

TOUS LES DÉBATS ET RÉACTIONS SUR LE FORUM DE CUBE :

[HTTP://CUBE.NICEBOARD.COM](http://cube.niceboard.com)

PAR LES REPORTERS DE CUBE.